

*Материалы IV Общероссийской научной конференции
«Современные проблемы науки и образования», Москва, 17-19 февраля 2009 г.*

Педагогические науки

ВИРТУАЛЬНОЕ ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ FLASH MX

Бриденко И.И., Забодалова Л.А., Надточий Л.А., Сучкова Е.П.

*Санкт-Петербургский государственный университет низкотемпературных и пищевых технологий; кафедра процессов и аппаратов, кафедра технологии молока и пищевой биотехнологии
Санкт-Петербург, Россия*

В настоящее время подготовка современного высокопрофессионального специалиста немислима без использования новейших компьютерных технологий. Создание виртуальных учебных и тестирующих программ, тренинговых и лабораторных работ – первоепенная задача ВУЗов, которая осуществима при совместной работе преподавателей и программистов.

С помощью обширного набора средств и методов программы Flash MX представляется возможным творчески и легко решать разнообразные проблемы наглядного представления учебно-просветительских материалов и практикумов, визуализации физических и иных процессов, оживления чертежей и формул, воспроизведения деловых игр и учебных тренингов. Скриптовый язык «Action Script» объемно-ориентированного программирования Flash MX понятен и прост в применении, что обеспечивается специальным редактором в составе программы, который позволяет вписывать в листинг те или другие команды языка с учетом его синтаксиса.

Решением многочисленных вопросов разработки виртуальных практикумов для обеспечения потребностей современного интерактивного и дистанционного обучения на протяжении нескольких лет занимаются ведущие преподаватели кафедр СПбГУНиПТ. Разработанные виртуальные продукты рассчитаны на широкий круг студентов, в частности, работа на тему «Определение кислотности молока методом титрования» может быть рекомендована студентам всех специальностей, проходящих обучение на кафедре технологии молока и пищевой биотехнологии, в том числе и заочной формы обучения. Принцип построения работ: методическая часть, тест на изучаемую тему, лишь после положительного результата которого студент может быть допущен к выполнению виртуальной работы, позволяет считать их дополнительной прогрессивной формой обучения современного специалиста.

Все виртуальные работы, разработанные преподавателями СПбГУНиПТ, можно отнести к ролевым компьютерным играм. Большим преимуществом интерактивных продуктов является тот факт, что они могут работать как в стационарных условиях компьютерного класса, так и на учебном сайте Интернета, причем в «On-Line» режиме. Ознакомиться с разработками виртуальных практикумов СПбГУНиПТ можно на сайте университета: www.umfspgunpt.narod.ru